

CINEMA 4 : Analyse d'un corpus intermédiatique



En bref

- › **Langue(s) d'enseignement:** Français
- › **Ouvert aux étudiants en échange:** Non

Présentation

DESCRIPTION

Groupe 1 : Cinéma et jeux vidéo

Ce cours propose d'aborder le renouvellement du cinéma sous l'influence des jeux vidéo. Le phénomène de «

remédiation » permet de décrire d'une part la façon dont le cinéma a constitué dès le départ un modèle de référence

pour la construction des univers vidéoludiques, d'autre part le processus par lequel les jeux vidéo remodelent les

formes filmiques contemporaines. Il est ainsi possible de repérer aujourd'hui des constructions narratives, des

éléments de grammaire filmique et des modalités d'implication du spectateur inspirées par les jeux vidéo. Cette

influence rend compte d'une maturation du jeu vidéo comme forme autonome d'expression et de ses relations avec

le cinéma. L'analyse portera sur des films qui relèvent aussi bien d'un cinéma spectaculaire (John Cameron, Bong

Joon-Ho, Nicolas Winding Refn) que d'un cinéma de la lenteur (Gus Van Sant, Bi Gan, Béla Tarr) où nous verrons

que la présence du jeu vidéo plus silencieuse n'en est pas moins profonde.

Groupe 2 : Le point de vue : de la peinture de la Renaissance à la réalité virtuelle

Nous étudierons la notion de point de vue à travers sa circulation dans les arts de la représentation. Le point de vue

est une notion essentielle pour comprendre les enjeux de la relation esthétique que le film noue avec son spectateur. Il offre ainsi un mode d'accès à la représentation qui questionne à la fois le régime des images et le statut du regard

auquel elles s'adressent. Cette étude du point de vue à travers l'analyse d'objets issus de la peinture, du cinéma et

du jeu vidéo nous permettra d'identifier des zones d'échanges entre ces différents champs artistiques. Depuis la

perspective renaissante jusqu'aux dispositifs de réalité virtuelle, nous retracerons ainsi une histoire faite de

Pour en savoir plus, rendez-vous sur > u-paris.fr/choisir-sa-formation

prolongements, de déplacements, de ruptures et de recommencements.

SYLLABUS

Groupe 1

TRICLOT Matthieu, Philosophie des jeux vidéo, Paris, Éd. La Découverte, coll. « Zones », 2011.

MANOVICH Lev, Le Langage des nouveaux médias, Dijon. Les Presses du réel, 2010.

Cahiers du cinéma, hors série spécial jeux vidéo, septembre 2002.

Décadrages, Cinéma à travers champs, n°39, dossier « Jeu vidéo et cinéma », Lausanne, automne 2018.

Groupe 2

VERNET Marc, Figures de l'absence. De l'invisible au cinéma, Paris, Éd. de l'Étoile/Cahiers du cinéma, 1988.

CASETTI Francesco, D'un regard l'autre : le film et son spectateur, Presses Universitaires de Lyon, 1990.

NINEY François, Le subjectif de l'objectif : nos tournures d'esprit à l'écran, Klincksieck, coll. « 50 questions »,

2014.

Pour en savoir plus, rendez-vous sur > u-paris.fr/choisir-sa-formation